no. 121
昭和54年 6/15
GAME MACHINE
Semi-monthly Publication; JUNE 15, 1979
AMUSEMENT PRESS
発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　大阪市北区神山町9-16（山名ビル）〒530 ☎06(314)0309　郵便振替 大阪307852 年間購読料（送料共7,200円）

インベーダーゲーム自粛宣言

業界サイドからJAAが青少年非行防止で「規制」

緊急6月2日に初の記者発表へ

全日本遊園協会（本部事務局＝東京都渋谷区渋谷一の八の三、安田生命ビル、☎四〇七－八七一一、会員数百五十四社、山田俊夫会長、略称JAA）では六月二日、急拠決定した"インベーダーゲーム自粛規制宣言"を会員に配布するとともに報道機関を通じて発表した。

これは五月三十日に東京で開かれた同協会のAM部会（部会長＝中村雅哉氏・㈱ナムコ）とOP部会（部会長＝真鍋勝紀氏・㈱シグマ）の合同役員会で急拠決まったもの。

これより八日前の二十二日に開かれたJAA理事会、AM・OP合同役員会では、三十日にAM・OP合同役員会を開いて㋑JAA主催のインベーダー大会と㋺同様に「管理者研修制度」を企画、検討することになっていたが、実際の三十日の会合で、㋑は中止、㋺については今後検討することになり、もっぱら"インベーダーゲーム自粛宣言"の発表をどう具体化するかという論議になった。

具体的な"規制"の骨子が出来あがり、六月二日の発表に至るまで、JAAとしては例のないスピード事務処理を敢行しこの問題については一段落したことになるが、これらの背景には（本紙前号で既報のとおり）全国各地で一斉に"インベーダーゲーム規制"が叫ばれ出したことがあり、緊急の対策が業界側に求められたことによる。

発表された"インベーダーゲーム自粛宣言"の全文は上に掲載したとおりで、発表するに当っての経過と趣旨が「前文」「本文」で示されており、

宣言文（全文）

前文　現在爆発的人気を得ている娯楽機械「インベーダータイプのアミューズメントマシン」（以下インベーダー・ゲームと称す）は、さきの国会においても青少年の保護育成上の見地から質疑があり、また各都道府県教育委員会をはじめ各地域の諸団体において具体的な対応策の検討が進められております。

私ども全日本遊園協会は、結成以来一貫して「良質の機械娯楽を健全な形で社会に提供する」ことを目標として、関係諸官庁の御指導をいただきながら当業界の指導に当って参りました。

しかるに「インベーダー・ゲーム」の過度の人気は青少年の健全な育成を阻害するのではないかという懸念から、世論は私ども業界を厳しく批判いたしております。

私どもは、善良な国民として、また健全な娯楽を提供する専門家として、適正な運営管理の責務を負うものと自覚いたしております。

ここに青少年の保護育成に協力し、これが規制措置を行うことを協会として宣言します。

本文（規制の趣旨）　近代の機械文明の発展が、豊かな社会を実現させ大衆に余暇時間を与えました。私ども日本国民はその恩恵を最もこうむっていると申せます。

機械文明の所産が、より優れた産業機械を開発させ、高度に発達したコンピューター社会を実現しようとしています。宇宙旅行の可能性もこの技術の発展に依るものであります。

現在余暇社会のニーズに対応しようとして、科学技術を駆使した作品が娯楽機械であり、その一つがインベーダー・ゲームであります。

私ども娯楽機械業界の社会との対応の歴史は「より楽しく、より簡便に遊びたい」という国民の希望を物理的、機械的に満たす努力であったと同時に、時としては性能の良すぎる機械の制御の歴史でありました。

当業界の優れた所産である「インベーダー・ゲーム」は本来アーケード・ゲームの内の一機種であり、青少年に害を与える性質のものではありませんが、現状の過熱ブーム下にあっては運用のありかたにしかるべき制限を設けるべきであると考えます。

娯楽機械の提供を通じ、日本国民の豊かな余暇活動に貢献することを業とする我々は、その責任と権利に基づき、社会の趨勢に対応し、愛されるゲーム業界として国民の理解と信頼を得るため、インベーダー・ゲームに対する次の自粛規制措置を講じます。

インベーダータイプ・ゲームマシン運営自粛規制

① インベーダー・タイプのゲームマシンは管理者のいない場所には設置しない。

② 保護者の同伴のない十五歳未満の者は、インベーダー・ゲームをさせない。

③ 十八歳未満の者は午後十一時以降ゲーム場内への立入りを禁止する。

④ ゲームの結果景品を提供する行為は一切禁止する。

なお右の②と③については特に、地域の実情に即し地域住民の代表機関等と協議する。

（昭和五十四年六月二日）

全日本遊園協会

小中生は保護者同伴 未成年は夜11時まで

人気がありすぎてその結果ゲームしたさの少年非行が起っているところから、インベーダーゲーム自体なんら悪いものではないが、その結果起こる可能性のある少年非行を防止するため、ゲーム機ないしゲーム場運営に規制を加える、というもの。

「規制」内容については、対象をインベーダーゲーム機に限定したうえで、上のとおり四項目になっているが詳しくは次のとおり。

① インベーダーゲーム機の設置・運営に関しては必らず「管理者」をつけること。この場合「管理者」に今のところ資格はないが、JAAとしては「管理者研修制度」を将来において実現すべく企画されている。要は、無人店舗などでは"管理"やまた次に続く"規制"がまったく無意味となるため、無人店舗には設置しないよう定めたもの。

② 「保護者」は父兄ないし責任ある者という意味で、「十五歳未満の者」は中学生までの意味。その地域住民との合意点を見い出してほしいという前提で、「保護者同伴のない十五歳未満の者」にはゲームをさせてはならない、と定めたもの。

③ 十八歳未満の者は要するに未成年者で、風俗営業等取締法などの趣旨から、午後十一時以降のゲーム場立入りを禁じたもの。

④ ゲームの結果に対して景品提供することを禁じたもので、風俗営業等取締法、刑法（とばく犯）の規定による。インベーダーゲームなどTVゲーム機では例が少ないが、それでも得点に対する洋酒ボトル提供などの摘発例がある。

なお以上の「規制」はあくまでもインベーダーゲーム機に関するものであり、設置店はいわゆる一台、二台の喫茶店、飲食店などシングルロケも「ゲーム場」と解される。

以上発表された"インベーダーゲーム自粛宣言"は、JAAがポスター、パンフレットを作成のうえ、会員、関係先などに配布することでPRすることになるが、㋑メーカー段階でのコピー（模倣）問題、㋺同じく電気用品取締法問題（製造元も明示されていないものがある）、㋩暴力団の介入（警察庁はこれについても実態調査中）問題などがそれぞれ指摘されるところであり、とりあえず少年非行化防止についてのみ一段落したことになる。

記者発表するJAAの（左から右へ）中村AM部会長、山田JAA会長、真鍋OP会長

インベーダーゲームの規制状況を見る

全国管区別「父兄同伴」が標準に

不明確な因果関係、業界側も資料不足
警察庁は全国的に実態調査を実施中

●北海道
34市町村が「禁止」

北海道では道教委が六月二日まとめたところによると、道内の三十四市町村（空知局管内の岩見沢、美唄、夕張、滝川、芦別など中・南空知十九の市町村をはじめ、札幌、根室、釧路、帯広、苫小牧、北見、稚内、旭川、函館など）が「小中学生のゲーム禁止」、五市（江別、小樽、富良野、留萌、伊達）が「父母の同伴を限りに認める」となっているが、苫小牧などでは高校生でも「ゲームセンターなど専門店には出入り禁止」という措置がとられている。

●東北
宮城では学校単位で

東北管区では、青森県が五月末段階の実情で、西北五地区と弘前市が「少年のゲーム禁止」、八戸市の中学校数校が「ゲーム全面禁止」を決めている。

岩手県では盛岡市教委が指導強化を打ち出し、それを受けて県教委が五月三十一日「小中学生の父兄同伴以外のゲーム禁止」を通達。

宮城県では仙台市教委が「保護者同伴」が守られていないために「出入り禁止」を徹底する方針を打ち出し、学校単位で「ゲームセンターへの出入り禁止」を決めたところもかなりある。

秋田県では教育庁義務教育課が二日、「インベーダーゲームについて小中学校での指導強化」を指示、高校教育課も同様に指示している。

山形県では山形市中学校長会が五日「インベーダーゲームは極めて好ましくない遊び」として全面禁止を決定。

福島県では五月末段階で県教委が、全面禁止に至らないまでも「父兄同伴に限り認める」などの対策を検討することになった。

●関東
"撤去"構えの長野県

関東管区ではまず群馬県の前橋市教委が五月二十六日、「ゲームセンターに入る小中学生のチェック」など指導強化を通達。六月四日に県教育委員会が「業界に対して子供だけの出入り自粛を要請する」などを決めたほか、埼玉県でも同様の措置がとられるもよう。

神奈川県では川崎市教委が六月五日、「極力インベーダー遊びをしないよう」指導強化の通知を出し、横浜市では警察本部が小中高校に生活指導強化を要請中。

新潟県では新潟市教委が実態調査を急ぐ一方、六月はじめの段階で中学校指導主任連絡会が「父兄同伴」との規制を打ち出している。

山梨県では県教委が県警、学校代表の三者で生徒指導対策委員会を六月中旬発足させ、「インベーダー非行」を防止することになった。

長野県では五月三十日県教委が、小中高校に対し校長会を通じ口頭で注意を呼びかけることになり（要するにゲーム禁止）さらに長野市では指導強化に限界があるなら「業者に対する機械の自主的撤去の申し入れ」（六月四日、市会での市長発言）との厳しい姿勢を示した。

なお同管内の茨木県、栃木県、千葉県については今のところ本紙は情報を得ていない。また東京都（警視庁）管内についても同様だが、各地区ごとの話し合いがかなりある。

静岡県では六月五日、県教委が各小中高校に文書で「小中高校生の立入り全面禁止」措置を通達、さらに生徒たちの夜間外出や盛り場歩きの禁止を徹底するよう求めた。

●中部
富山は業界自主規制

中部管区では富山県で五月二十二日に県教委が各校の実態に応じ（父兄同伴を許可条件にする学校が多い）適切な措置をするよう指示通達を行ない、業者との話合いを通じて、業者サイドの自主規制（小中学生は父兄同伴、未成年の深夜立入り禁止）を基本にすることに六月七日決まった。また石川県でも業者サイドの自主規制が先行した例があり、県警などでは自主規制を歓迎している。

なお福井県では五月二十八日以来、県教委が「措置」を検討中。

愛知県では五月二十一日に県教委が「実態をつかみ児童生徒の指導を充実するよう（ゲームは望ましくない）」通達。三重県では六月五日に鈴鹿

左頁下から三段目に続く

市が「保護者同伴でないとダメ」とゲーム機遊びの規制を打ち出した。なお岐阜県でも少年非行化が問題化されているが"措置"の情報は得ていない。

●近畿
父兄同伴を撤底指導

近畿管区では滋賀県で五月三十日に、県教委が「適切措置」を指示、六月一日には大津市教委が「小中高校生のゲーム場への入場禁止」を打ち出している。

京都府では五月二十五日、市教委が「子どもだけのゲーム禁止」の指導通知。大阪府では五月三十日に茨木市教委が「遊びそのものを」禁止、六月五日に吹田、高槻両市教委が「小中学生のゲーム禁止」（とくに吹田では「父兄同伴」も認めない）を決定。

兵庫県では六月五日、県教委が「保護者の同伴のないインベーダーなどの遊技場への出入り」を禁止に決定。市単位で禁止の細則を作っているところもかなりある。

奈良県では五月三十日奈良市教委が「保護者同伴」で指導通達。和歌山県での"禁止"情報は得ていない。

●中国
福山、父兄同伴もダメ

中国管区では鳥取県で五月三十日、県立高校生徒指導連絡協議会で指導取組みを開始したが、六月五日に米子市の校外指導連絡会がインベーダー全面禁止など指導強化へ。

島根県では島根県高校生徒指導協議会がまとめたところによると、県内の十六高校が全面禁止や部分禁止などの規制を実施、八校が生徒への自粛指導を行なっている。

岡山県では県教委が五月末から実態調査へ。また岡山市立西大寺中学では、PTAが「インベーダーゲームの全面禁止」を決定、六月五日文書で家庭に通知した。

広島県では県教委が五月末から対策を協議中、広島市教委は「問題行動を未然に防止せよ」と指導通達している。また福山市教委は六月二日「インベーダーなど遊戯施設への立入りは、父母同伴でも禁止する」方針を固め、全小中学校の父母に要請書を配る。

山口県では五月二十八日、小中高校に対し生徒が「インベーダーゲームのある遊戯場や喫茶店に立入らないよう」通達。

●四国
高知では"入場禁止"

四国管区では徳島県で"規制"の情報が得られていないが、愛媛県では県の青少年対策本部が五月十八日に、また松山市教委がそれぞれ取組みつつあり、香川県もPTA段階で同様の措置。

また高知県では五月三十日、県教委が「入場禁止」を通達、六月二日には"自粛"を小中高校に通達している。

●九州
PTAも「全面禁止」

九州管区ではまず福岡県で四月五日、県教委が「ゲーム場への立入りを基本的に禁止」の通達を出し、現在では小中学校の三分の一が「禁止」措置を決めている。

佐賀県では六月二日に県教委が具体策の検討に入っており、長崎県では六月五日、県教委がインベーダーなど「TVゲーム」を全面禁止、「保護者同伴もダメ」との厳しい通達を出している。

熊本県では五月三十日に県教委が、小中高校に「生徒のゲーム場への立入り自粛」を求める指導通知を出し、大分県でも同じ内容の指導通達を六月一日、県教委が出している。なお宮崎県については"規制"の情報は得られていない。

鹿児島県では鹿児島市内で「インベーダー追放」の陳情（山之口町）があるくらいだが、沖縄県では五月三十日、具志川市の全中学が「全面禁止」にしたほか、二十六日に沖縄県PTA連合会で「設置店への立入り禁止」決議など、論議が大いになされている。

第17回AMショー・募集要項決まる
非会員にも出展機会
会員資格は7月15日までに

第17回AMショーの開催場所となる国際貿易センター新館

全日本遊園協会（JAA会長）主催の、恒例のアミューズメントマシン（AM）ショーのことしの計画が、六月八日に初めて開かれたショー委員会（委員長＝山田俊夫JAA会長）でいよいよ本格的に始動した。

ことしの「第17回アミューズメントマシンショー」は、十月十九日から三日間、東京・晴海の国際貿易センター新館（一階と二階）で開催されることになっていたが、実施にむけての活動は今始まったばかり。

決定事項の詳細は次号で報じるとして、とりあえずのスケジュールないし重要事項は次のとおり。

Ⓐ　出展会社の会員・非会員の区別は、出展料などで一段と差が出てきた。会員資格は七月十五日までの手続きによってすべて定まることになっている。

Ⓑ　会場への入場は、今年から「業者のみ」を原則とすることになり、一般入場を極力制限することになった。

Ⓒ　タイムリミットについては出展申込みが七月三十一日、出展料払込みが八月十日となり、八月末日ごろに小間の割付けが決定される予定。

タイトー、第216位に
昨年度全国法人申告所得発表される

毎年発表される全国法人の所得番付で、㈱タイトーは申告所得八十億円と昨年の四倍に大躍進し、全国法人で第二百十六位という驚異的水準に達した。

これは「週刊ダイヤモンド」誌（ダイヤモンド社発行）五月二十六日号掲載の"日本の会社ベスト八〇〇〇"などで発表されたもので、昨年一月から十二月までに決算日のきた年間決算について法人所得（税務申告所得）がまとめて明らかになったもの。

同誌以外でいくつかのデータがあるが以下においては同誌をもとに再構成してみる。なおこれらは法人税法に元づく発表で、経営ないし経済上の発展指標とされている（カッコ内は前年実績）。

第二一六位（第七五四位）＝㈱タイトーは十二月決算で、八十億五百万円（二十億九百万円）の所得。約三〇〇%の大飛躍。なお同社の製造部門となっている小会社パシフィック工業㈱も第二一一一位で掲げられており、八月決算で七億八千三百万円（二億一千四百万円）とこれも飛躍的な伸びを示し、タイトーとパシフィック工業を合計すると、なんと八十七億八千八百万円という数字になり、全国法人順位では二百社以内に突入する計算になる。

第一三九二位（第一五七五位）＝任天堂㈱は八月決算で十二億百万円（九億七百万円）、約三二%の伸びを示した。

第一九四三位（第一六六六位）＝㈱セガ・エンタープライゼスは四月決算で八億四千九百万円（八億五千二百万円）。利益微減となった。

第五一五九位＝㈱ナムコは五月決算で三億一千八百万円（二億三千三百万円）と約三六%の増加。

第五五四五位＝東洋娯楽機㈱は七月決算で二億九千四百万円（三億二百万円）と利益微減。

第六二七七位＝明昌特殊産業㈱は二億六千万円（二億三千百万円）と着実な伸びを示している。

パチンコの日工組総会で
インベーダー注目
内ヶ島理事長が挨拶

パチンコなど風営機メーカーの団体、日本遊技機工業組合（理事長内ヶ島正一氏）では第十九回通常総会を、五月七日、名古屋市中村区の遊技機会館で開き、役員改選など重要事項につき審議決定したが、冒頭あいさつで内ヶ島理事長が「スペース・インベーダー」ブームについて指摘し、注目されている。

内容は「業界はインベーダーの侵略でかんばしくないが、なぜ、インベーダーが若者の心をとらえたかを大きな関心を持って見なければならない。九月には不況を吹きとばす意味もこめて展示会を開催し、新しい機械をお目にかけた」というもの。

地道な娯楽機械産業としての立場から、謙虚にインベーダーブームを見守る姿勢を明らかにしたと見られている。

タイトー・スペースインベーダー設置証

SPACE INVADERS タイトー・スペース・インベーダー TAITO ・設置店・

㈱タイトーでは、同社が「スペース・インベーダー」を直接賃貸している場合に限り、特製シール（19cm×135cm、内容は上の写真のとおり）を設置店頭に貼り出している。

なお本紙第119号既報の「ディスコ・スペース・インベーダー」のポスターは、好評につきその後再び増刷のうえ配布することになった。また「青少年非行防止」ポスターも作製中とのこと。

都内P店千店割れ
全国一万店の大台も心配に

インベーダーゲームとパチンコの関係についてはわからない点が多いが、「インベーダー屋」が急増している一方、東京都内のパチンコ店はことしになって、とうとう千店の大台割りとなった。

警視庁保安一課のまとめによると、ことしに入って連続してパチンコ店が減少しており、どうもこれが「インベーダー屋」に転向しているらしいとのこと。

今まで東京都内のパチンコ店数の経緯は、昭和二十七年の七千店をピークに十年前の四十四年が千七十九店、以後わずかに減り続けたが、昨年も千三店と大台は確保してきた。しかしことしになって、一月九百九十六店、二月九百八十八店、三月九百九十二店、四月九百八十店となっており、千店の大台復帰のきざしはまるでない。

全国規模については、本紙第112号既報のとおり、昨年十月末現在でパチンコ店（風営遊技場）は一万三百二店で前年より二百五十七店減少しており注目されたが、ことしに入って東京都内だけでなく全国各地で"転業"している例が多いと見られており、いよいよ全国一万店のラインが崩れるかどうか——今後の調査に大いに関心が持たれるところである。

ジェニングス展
函館で5月3日に開催

北海道の㈲ジェニングス（本社＝函館市昭和町二三六、☎〇一三八—四一—一一一〇、清水裕一社長）では、五月三日、函館市内の「ファイヤースター24」喫茶室にて同社取扱いのTVゲーム機展とレセプションを開催した。

これは道南、東北のオペレーターを対象とした催しで、セガ社「スペシャル・デュアル」、「ヘッドオン」、エスコ貿易「スター・ファイアー」などをメインに展示し、併せて顧客へのサービスを強調したもの。なお同社は、セガ／エスコの製品供給につとめる一方、独自のロケーションをも併行して拡大展開している。

暑中名刺広告ご案内

6月30日締切
1駒 5,000円

7月15日号での恒例の暑中見舞広告ご希望の方は、見本を参考に原稿、代金をそえて本紙までお申し込み下さい。

なおサイズはことしの新年号と同様ですので参照して下さい。

申込締切は六月三十日で、先着順で受付させていただきます。

（社名）
（氏名）
（〒−）
（住所
電話）

JAA第6回総会での混乱事項

「通知」で収拾

事務局スタッフも充実

写真は上から山本昇専務理事と三上一雄事務局長

全日本遊園協会（JAA、山田俊夫会長）では五月二十四日付で同協会会員あてに「理事定数および専務理事の再任について」次のとおり通知文書を配送した。これにより、本来ならば総会での議決が必要な事項ではあるが、「会長、副会長、専務理事、支部理事を除く理事」の定数が改正となり、山本昇氏が専務理事に選任されたことになるとされ、二月二十三日のJAA総会以後の混乱は終るものとされている。

「さきの総会の理事定数十四名以内とあるのは十六名以内の誤りであり、また専務理事は三月十三日の理事会で再任と決定されていますが、通知していなかったので五月二十二日の理事会の決議により、この旨通知します」

なおJAAでは今年度になって新たに事務局長として三上一雄氏、また事務局員として酒井三郎氏を採用している。三上氏は行政監察庁にて千葉行政監察局長などを歴任してきている。

フジ・リース倒産

東京でのオペレーター、フジリース㈱（本社東京都東雪谷、浦上徳三社長）が五月一日、都民銀行押上支店で二回目の不渡り手形を出し、七日に銀行取引停止となった。

同社は五十年六月に設立、都内近県のゲーム場などを運営していたが、親会社のフジ・エンタープライズ㈱が二月はじめに倒産したため連鎖的に行詰ったものと見られている。なお負債は五千万円程度と推測されている。

7月からアイレム

アイピーエムが社名変更

アイピーエム㈱（本社＝大阪市東区安土町二の三十、大阪国際ビル、☎二六四―一三九一、辻本憲三社長）では、四月の本社移転に続き、七月一日から社名を「アイレム㈱」（インターナショナル・レンタル・エレクトロニクス・マシンの略）に変更する。

同社は四十四年創業、四十九年法人化を経て、一昨年来テーブルTVゲーム機ではリーダー的役割を果してきたが、さらに業容の拡大を目ざし今回の社名変更となったもの。なお同社の決算状況は五十三年六月までの一年間で売上高十八億三千六百万円、経常利益一億五千三百万円で、今年六月期では売上高百億円、経常利益二十億円が見込まれている。

また同社では七月一日付で名古屋営業所長の人事異動を行なう。新所長には金沢営業所の東繁樹所長が就任。名古屋営業所の津村建二所長は六月二日に大阪の本社に転任する。

論潮

"天才"を追う

TVゲーム「スペース・インベーダー」が、ある人が語ったように史上まれに見る画期的なゲームであることは、いまある現実を見れば明らかなのであるが、逆に言えばこの天才的ゲームが実にさりげなく出現したことも事実なのである。

画期的ヒットを生んだいきさつについてはともかく、さまざまな要素が加味されヒットしたわけであるが、その中核体と言えるゲームそのものの分析は、案外メーカーしか知らぬことなのかもしれない。あれがいい、これがよかった、と結果を云々することは容易だが、では結果としてそう企画開発したのはなぜか、と問うには時間はかなり必要であり、しかも答を出すのは非常に困難と思われる。それほどまでに魅力あるゲームマシンを開発した、ということは、従って実は大変なことがらなのである。

TVゲームは、ブラウン管モニターを用いてとにかくゲームらしきものができる、という段階から始まった。一九七二年のアタリ社「ポン」、「マグナボックス「オデッセイ」が具体的な始まりであったわけだが、これ以後いわゆる8080からZ80へと急速に進化していく電子技術の発展により、最近時の「奥行き」のあるゲームマシンが次第に可能になってきた。この間にアタリ社「ブレイク・アウト」（七六年）が出現、ゲームとしての普遍性を獲得したと言えるだろう。

これらの発展過程には、いくつもの好条件を可能にする電子技術の発展があり、マイコン技術の飛躍的な具体化があったわけで、こうしたさなかにゲームに対して本質的にとり組んだ結果のひとつが「スペース・インベーダー」であると言える。

このゲームマシンの開発者たち（タイトー）はおそらく今回の結果を見て、さらに新しいゲームのあり方についての考えを深めたと思われる。そのことは、いわゆるコピー（模倣）問題の次元などとは、まったく質を異にする、"人間"の問題だろうと思えるのである。

ジュークボックスによる ベストヒット10（セガ社提供）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	魅せられて	CBSソニー	ジュディオング
2	いとしのエリー	インビテイション	サザンオールスターズ
3	燃えろいい女	アードバーク	ツイスト
4	夢去りし街角	エキスプレス	アリス
5	ダンスに夢中	ワーナー	レイフ・ギャレット
6	みちづれ	ポリドール	牧村三枝子
7	美・サイレント	CBSソニー	山口百恵
8	ビューティフル・ネーム	コロムビア	ゴダイゴ
9	イン・ザ・ネイヴィー	カサブランカ	ヴィレッジ・ピープル
10	窓	F	松山千春

全日本地区：5月13日～5月26日の2週間

支店開設

アルファクス㈱東京支店＝東京都豊島区東池袋一の四十八の十、山京ビル、☎九八五―五九二五、吉川秀一支店長。

事務所移転

㈱サンダー杉山エンタープライズ＝名古屋市東区東桜二の十一の九、☎（〇五二）九三一―一五一七。

㈱三栄商会＝静岡県沼津市大岡上西耕地二九八五の二、☎（〇五五九）二三―四九〇〇、吉川正明社長。

社名変更

総合商社大専（旧・サエキ特機販売）＝岡山市万倍一四三の十三、☎（〇八六二）四三―七七六五、佐伯幸美社長。

イースター商事㈱（旧・㈱北日本レジャーサービス）＝山形市末広町十八の一、☎（〇二三六）四二―八二七六。

全国ゲーム場ガイド

第17回 福岡・中洲の巻

中洲の真中にある「カジノ・プラザ」

博多人形、博多織、博多どんたく、博多祇園山笠など名物の多い街であり、〃どんたく〃が終わるとすぐ〃山笠〃を楽しみにする祭り好きの博多っ子は、開放的で飾り気のない明るい人々と言えよう。

市の中心を流れるのが那珂川。それを境に、東が商人の町、西は黒田藩の城下町として発展してきたのだが、今や両者の情緒は一体となって、博多独特の文化圏を形成しており、博多というところは、歌にしろ、風俗にしろ、入ってきたものを〃博多〃にしてしまうというエネルギーがある。

博多で、いや福岡で、うまくて安いものを食べたい、楽しく飲みたいと思う人達は、どっと中洲へと繰りだすようだ。中洲には千五百を超える飲食店があり、しかも一日一店はつぶれるか、経営者が代わるという超過密かつ超激戦地帯で、ホステスさん達の人数も二万人以上と言われている。

典型的な夜の街、中洲が活気づいてくるのは、夜の十時を過ぎた頃からで、昼の中洲は妙なさびれた雰囲気さえある。ゲーム場も同じで、活気のでてくるのは七時を過ぎた頃から。

どこの街でもそうだろうが、特に中洲はスナック、喫茶店などにインベーダーがかなり侵略していて、ゲーム場を脅かしている。しかし、さしものインベーダーブームも博多ではピークは過ぎた感もあり、各々のゲーム場ではポストインベーダーを探す一方、ゲーム場の運営の在り方をもう一度考えてみる必要を感じているようだ。

「福岡宝塚ゲームセンター」は、宝塚会館の地階にあり、ゲーム場として二十年以上のキャリアを持つ。約七十坪のフロアーに、TVゲーム機、メダルゲーム機、フリッパー、プライズマシンなど豊富な機種を誇っている。

同店山本弘店長によると「セガ社独自のゲーム機で運営していくのが本来の姿勢だが、今のところインベーダーを中心としながら、他の機種にいかに客を引きつけるかにポイントを置いている。インベーダーの人気はこの業界はじまって以来

次ページへ続く

データ（順不同）

福岡宝塚ゲームセンター　博多区中洲5丁目5−1、☎281−0091、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03−742−3171）
カジノ・ナカス　博多区中洲3丁目5−6、☎281−2601、本社＝㈱大忠（☎472−2663）
カジノ・プラザ　博田区中洲3丁目7−3、☎281−6909、本社＝同上
ゲームプラザ・ジャックハウス　博多区中洲1丁目4−16（レインボウビル博多1F）☎271−6386、本社＝㈱易興建設（☎045−802−1231）
ゲームスポット・甲子園　博多区中洲4丁目7−19、☎281−3301、直営＝甲子園
インベーダーハウス・ナポリ　博多区中洲3丁目5−6、☎281−7374·7372、本社＝三信貿易㈱（☎451−0311）

左の写真は「カジノ・ナカス」2Fと「ナポリ」。上の写真は「カジノ・ナカス」店長の松本さん。

の大人気で、それによってゲーム場の運営も今まで考えられなかったような運営になっている。しかし地道に長期的な見通しにたち、販促や店の雰囲気づくりなどを充実させていこうと思っている」とのこと。

「カジノ・ナカス」と

名にしおう不夜城だがゲームは冷静

「カジノ・プラザ」を経営する㈱大忠は、今年㈱カジノナカスから組織強化したもの。同社ではインベーダーを独自にキャラクター化し、Tシャツやステッカーを商品化。顧客サービスとして配布するなど宣伝に力を注ぐ一方、ディスコにフリッパーをレンタルするなど、多方面にわたる企画を実施中であり、アイデアを駆使し、意気盛ん。

「カジノ・ナカス」はメダルゲームとトランプやダイスなどのテーブルゲームが中心のゲーム場で、二階というハンディに負けず、常連客をしっかり引きつけている。

「カジノ・プラザ」はTVゲームのゲーム場で店内の壁面の一面を鏡張りにする一方、店入口の壁面に若者向きの絵を描くなど、なかなかおもしろい店であり、同社ではゲーム場個々に特色をもたせることも方針の一つである。

「ゲームプラザ・ジャックハウス」は、深夜営業をする対策として、喫茶店としての営業届けを出しており、あくまでも店名は「ゲーム喫茶・ディズニー」であるとのこと。

同店はレインボウビルに空室があり、テナント募集をしたが、ビル管理上適当な入店者がないので、部屋代になれば良いといった気楽な感じで営業しているが、場所も良く、客の回転率も高く、まずまずの活況ぶり。

同社　田三郎営業部長によると「この商売を続ける気はないが、テーブルTVなどのゲーム機はこれからも安定定着するだろう。インベーダーを扱っているから言うのではなく、今のマスコミのインベーダーに対する攻撃は不当だと思う。むしろ学校教育や家庭での躾などに問題があるように思う。インベーダーに関連して、さまざまな問題がでてきているが、これでいいのか日本人、と言いたいところです」

「ゲームスポット・甲子園」は四月二十八日開店し、約二十坪のフロアーに、インベーダー、ヘッドオンなどテーブルTVを三十台ほど置き、明るい喫茶店のようなレイアウトにしている。

同店坂口悟郎店長によると「子どもが不正硬貨使用など、いろいろな不正行為をしないように気をつけているが、明るい楽しく遊べる店です」とのこと。

「インベーダーハウス・ナポリ」は「カジノ・ナカス」と同じビルにあって、一階がパチンコ店で地階が雀球場だったのを五月になって、両フロアーとも、インベーダー、ヘッドオンなどのテーブルTV機のゲーム場にした。フロアーは約百五十坪で、機械も百台を超える大型ゲーム場。

しかし、博多のインベーダーブームは、昨年の十月頃から始まり、今年の四月頃から客層の年齢が下がりはじめ、五月になって小学生の間にも流行しはじめて、マスコミなどを賑わしているのが実情で、こうした時期にインベーダーハウスを開店するわりには、レイアウトや販促などに見るべきものがなく、ちょっとお寒いようだ。

「ジャックハウス」

「インベーダー・甲子園」

㈱大忠のアイデアによるキャラクター

セガ社の福岡宝塚ゲームセンター（B1）

公営ならではの遊園地とは

泉陽興業が施工
4月15日オープン

「とちのきファミリーランド」の全景

泉陽興業㈱（本社＝大阪市浪速区元町二―一〇〇―一、☎六三二―一〇五一、山田三郎社長）では、㈶栃木県民公園福祉協会（会長＝船田譲栃木県知事）による公営の遊園地「とちのきファミリーランド」（栃木県宇都宮市西川田町）の遊園施設を施工、完成させ、四月十五日にはオープンになった。

同遊園地は来年開催される〝栃の葉国体〟の記念事業として、栃木県が総工費五億六千五百万円を投じ建設。設計には沖縄海洋博でも活躍した㈱根津建築事務所があたった。

国体開催期間中の主会場となる県営総合運動公園内にあった遊園地を整備、拡大したもので、公営のものとしては国内最大規模の三万三千平方㍍の敷地面積となった。

〝家族連れで一日楽しく遊べる県民の遊園地〟を目的としたこの乗り物機中心のファミリーランドは、ジェットコースターをはじめ八機種の大型乗物機を設置しているが、宇都宮市にはこうした施設がなく、総合運動公園内にあるという手ごろさもあって、ゴールデンウィークには家族連れで大入り満員の日がつづき、開園後の一ヶ月間で約十二万人が入場、同協会が当初計上した年間収入見込額九千九百万円の約半分を達成するほどの盛況ぶり。人気のある乗物機は二、三時間待つことはザラで、日曜、祭日にはアルバイトを動員、整理にあたるなど、うれしい悲鳴をあげている。

子どもたちの第一のお目当てとなっているのがジェットコースター（全長七一三㍍、六両編成、定員三十六名、最高速度六十五㌔㍍）。これには金属音の発生を防ぐウレタン車両を使用、低騒音化を実現している。なお、泉陽興業によるウレタン車両は後楽園（東京）、狐ヶ崎ヤングランド（静岡）に次いで三番目のもの。

また「サイクルモノレール」は、同社が㈶自転車興業振興協会と共同開発した実用新案機で、モノレールに自転車のもつスポーツ性を付加したもの。建設コストが安いうえ、自転車式なので動力費も不要とあって、〝省エネ時代〟にピッタリの乗物機。入園者が自らペダルを踏み運転できるために、人気の方もなかなかのもの。

同機はすでに国内十四ヵ所と海外ではフィリピン・マニラ市にも納入されており、現在注文が相次いでいるとのこと。

その他、全高三十㍍の大観覧車、メリーゴーランド、パラトルーパー（回転斜傾型でパラシュートの形をしたゴンドラに乗り込む二人用乗物機）、さらに、模擬空中戦が行なえるエアーファイター、豆汽車、バッテリーカー、などが設置されている。

これら各種乗物機の遊戯料金は百円から二百五十円（別掲の利用料金表参照）と格安のうえ、遊園地内への入場をフリーとしており、公営遊園地ならではと思わせる料金設定である。

公営事業としても県民にあたたかく迎えられており、しかも経営面でも予想以上の成果を収めており、同遊園地は二重の意味で成功したことになるが、このことは日本の遊園地のあり方についてまたひとつ考え直させる契機ともなろう。

総合運動公園略図（平面）

全高30メートルの大観覧車

泉陽興業の実用新案機「サイクルモノレール」

模擬空中戦ができるエァーファイター

パラトルーパーで楽しむ子どもたち

豆汽車

利用料金表（入園料は無料）

のりもの	おとな	こども
ジェットコースター	250円	150円
大観覧車	200円	100円
メリーゴーランド	100円	
エァーファイター	150円	100円
パラトルーパー	150円	100円
サイクルモノレール	150円	100円
豆汽車	100円	
バッテリーカー	100円	
コイン式のりもの	30円～100円	
ゲームマシン	30円～100円	
ボート	250円（一隻30分）	

★回数券　50円券11枚つづり500円

インベーダー

岐阜特機㈱

岐阜市大菅2−78−2
トッキビル
☎0582(51)0861
眞鍋巧社長

ギャラクシー・フォース(カラー)

〒95−1736

オープンプライス

セルフテスト中の写真

ギャラクシー・フォース(白黒)

〒95−1736

オープンプライス

● TVゲーム機では初のセルフテストプログラム(自己点検機構)を内蔵しているなど高度な内容。
● 従来のインベーダーゲームとパートIIとをディップスイッチで切替可能。
● インベーダーを全部消すとUFOが降下侵略してきて、途中で消えるが、これを撃破すると500点。得点表示は5桁。最高得点は第3位まで表示。
● 製造はサン電子㈱で、販売は㈱カワクス。

菱藤電機㈱

神戸市葺合区小野柄通7−1−18
☎078(221)3351
藤重弘久社長

アタックUFO

〒95−1723

定価59万5千円

● マイコン1枚基板もので通常のインベーダーゲームと大幅に内容が異なる。

ゲーム機総覧 《非・製造許諾篇——③》

空前のブームとなっている「インベーダー」ゲーム機を全て一覧しようとする試みである。㈱タイトーによる《製造許諾品》は、第117号に掲載ずみ。掲載内容は本紙発行時点のもの。

㈱ウコー・エンタープライズ

東京都中央区日本橋浜町2−8−6
☎03(668)8656
上岡美津男社長

ファイティング・ミサイル

〒95−1672

定価51万円

● オリジナル「スペース・インベーダー」と類似点は多い。
● デモンストレーションでSPACE MISSILEの文字が画像にでてくるなどの相異点もある。
● 得点表示は5桁。最高得点が表示される。

日本バーリー電子機器㈱

大阪市北区浪花町13−38
千代田ビル北館
☎06(374)0525
山木政雄社長

バーリー インベーダー

〒申請中

定価51万円

● オリジナル「スペース・インベーダー」と類似点は多い。

㈱ジャパンレジャー

東京都目黒区大橋2−10−5
☎03(465)8221
金沢義秋社長

スペース・コンバット

〒91−13646

定価46万円

● 1回だけプレイが可能(得点設定は4段階切替え)。
● UFOが突然Uターン、停止したり、消えるなどのランダムな動きをする。
● 1枚基板で、いわゆる名古屋式が可能。
● 得点表示は5桁。最高得点が表示される。

バーリーサービス㈱

大阪市南区高津町四番丁87−1
☎06(213)5255
池　実社長

スペース・エージェント

〒95−1754

定価 白　黒48万円／カラー58万円

● インベーダーを撃破するために、ビーム砲発射ボタンを押すと、インベーダーの動きが一瞬とまる。これを「フェイント」と呼んでいる。
● インベーダーの数が少なくなると、スピードが早くなるとともに、フェイントも激しくなり、全部消すのが難しくなる。
● 得点表示は白黒では4桁と5桁の2種類、カラーでは5桁。最高得点が表示される。

㈱関西企業

大阪府豊中市名神口1−1−1
☎06(863)7500
松元哲士社長

ロータリー・スペース・ファイター III

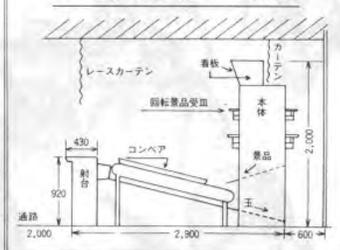
〒95−1648

定価54万円

ロータリー・スペース・ファイター II

〒95−1648

定価52万円

● 「ロータリー・ファイター」はDX型からII型、III型と改良されてきた。白黒版ではIII型が最新版で、カラーはTV型となり(67万円)で発売中。
● インベーダーの動きが早く、それに対抗するビーム砲もす早く移動できる。
● ビーム砲操作のレバーの握り部分が大きい。
● 攻撃用ボタンを押すと、インベーダーの動きが一瞬とまるなど独特の味わいがある。

ニュー・コンピューター・マルチフェイズ・ゲーム

新型登場!!

HEAD-ON

セガ・ヘッド・オン

息もつかせぬスリルとスピード、そしてこの興奮

いまTVドライブ・ゲームのイメージが大きく変貌!

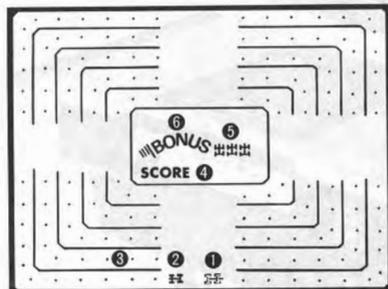
逆方向から突進してくるコンピューター・カー(相手の車)をかわし、DOTを消しながら疾走するユニークなゲーム。

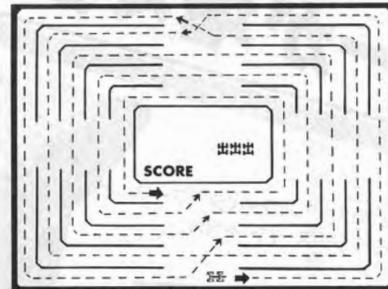
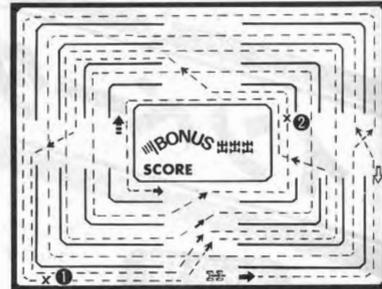
〈新型の特長〉

- ●コース内のDOTを全部消すと新しいパターンに移ります。
- ●パターンは8パターンまで変り、9パターン目で最初に戻ります。
- ●2、4、6、8番目のパターンは、その前のパターンの繰り返しですが、コンピューター・カーの走り方が変り、スピードも速くなりますので、より高度のテクニックが必要とされます。
- ●途中、◆マークのDOTが現れますが、これを消すとスペシャル点になります。
- ●スコアが 5,000点を越えると、自分の車がもう1台増えます。

パターンの変化

パターン	コンピューター・カー	DOTスコア	ボーナス
1	1台	5点	300点
2	1〃	5〃	400〃
3	2〃	10〃	600〃
4	2〃	10〃	800〃
5	3〃	15〃	1,000〃
6	3〃	15〃	1,200〃
7	3〃	20〃	1,400〃
8	3〃	20〃	1,400〃
9	1〃	5〃	300〃
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・
・	・	・	・
Endless			

①のパターンの消し方

②のパターンの消し方

①自分の車/②コンピューター操作車/③DOT(点)/④スコア表示/⑤自分の持車/ボーナス表示

二車線変更の時はスピードを落とす。あとはスピード・ボタンを押し放し。

X①…赤色の車を ──→のレーンに誘い込むためにスピードを落としてそのまま二車線変更する。

X②…赤色の車を‥‥→のレーンに入れるためにスピードを落として入ったらスピードを上げる。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田1−2−12 電話 03(742)3171(大代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2−5−3 電話 06(334)5331(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4715(代表)

スペースストレンジャー

せめて来る異星人に挑戦スペースストレンジャーに電子銃で攻撃を交わして撃ち落し得点を競います。

サターン 3D

新製品

インベーダーゲームの新しい遊び3種ストーム・スイーパー・スクランブルが一体になった。

スペシャルデュアル

新製品

切替で2種類遊べます。

豊かな遊び 多様化するスキル

(ヘッド・オン/スペース・アタックII)

18750 BONUS 14730

キャッスルテイク

●城をくずしてしまうと電子音と共に燃えあがるスリルに富んだゲームを鮮明なカラー映像で楽しめます。

カラー スペースフィーバー

3 in 1 機構

宇宙戦争ゲーム

A

B

C

—TOTAL LEISURE SUPPLIER—
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社エスコ貿易

本社 〒108 東京都港区三田3−5−16 ☎03(455)6511㈹
大阪営業所 〒556 大阪市浪速区元町4−335 ☎06(647)4455㈹
名古屋営業所 〒464 名古屋市千種区神田4-5-2 ☎052(732)2611㈹
品川工場 〒140 東京都品川区東品川1-32-15(コーショービル3F) ☎03(472)6405〜6

INTERNATIONAL COIN MACHINE TRADE SHOW

ニューヨークで初の ICMショー開催

ニューヨークでの初の国際AM展であるICM(インターナショナル・コインマシン)ショーは五月四日から三日間、ニューヨーク市内のスタットラー・ヒルトンホテルで開かれ、業者など千三百四十五人が登録し入場したが、米国以外からも参加があり、まずまずの成功となった。

同展示会はもとMAA(ミュージック&アミューズメント・アソシエーション、本部ニューヨーク)事務局長のチコフスキー氏が、ICM社を設立して、同社主催で開かれたもの。出展会社、小間(ブース)の配置は本紙前号掲載のとおりで、小間番号にして1番から49番までと85番から101番までのふた部屋を、プレス関係を除く四十三社の出展会社で占めたことになる。

チコフスキー氏は、ニューヨークでこれだけ大きなAM展が開かれたことだけでも画期的だ、として次のように語った。

「初めての試みであったため出展を見合わせたメーカーもかなりあったが、地元の代理店が十分カバーしてくれたし、それらのメーカーもみずから(個人的に)このショーにかけつけてくれていた。その結果、決してかれらは失望しなかったと私は信じている。出展社の多くはこのショーに満足しており、毎年開催という要望が強かったので来年も実施する予定だ」

しかし同ショーは、AMOAやIAAPAなどからすれば"ローカルショー"という印象にすぎず、小間割りや小間装飾に至っては"シンプル"であることに終始したことは否めない。ただMAAの総会の際に開かれる展示会よりははるかに規模が大きく、一応全米(それでも東部中心だが)を範囲におさめ、入場者も外国からの客を含め一定の数字に達したから、成功と言えないことはない。

シンプルなローカル展 でも新ゲームには注目

なお入場は業者のみの登録制を採り、バッジはオペレーターがピンク、出展社がブルー、その他ホワイトの色区分で、一バッジあたり五ドルの登録料となった。

さて展示内容だが、先に述べたとおりの"シンプル"な光景となって、はては小間区分もはっきりしない(仕切りがない)ために、面喰った入場者も多かったが、話題の中心はなんと言ってもフリッパーとTVゲーム機。

同ショーで初展示となった注目マシンは、次のとおりと言える。

「ルナ・ランダー」……アタリ社製TVゲーム機。細かい操作と画面で月の表面にうまく着地するというゲーム内容。

「ヘッド・オン」、「ジービー」……いずれもグレムリン社から出品、セガ社、ナムコの技術提携によるもの。

「スター・ホーク」……シネマトロニクス社製TVゲーム機。ATEでも紹介。

「スピード・フレーク」……ベクトロビーム社製TVゲーム機。細かい線の描写と3D方式で注目。

「スペース・インベーダー・カクテル型」……ミッドウェー社製(タイトーによる製造許諾品)で"カクテル型"へのテコ入れタイプ。

このほかゲームプラン社のフリッパー「シャープ・シューター」、コーヒマット社のカクテル型フリッパー「スター・バトル」、ジラ社のカクテル型カード機「エース・ハイ」、UBI社のTVゲーム機「ファン・21」などが目新しいところだが、米国事情からすればバリー社「プレイボーイ」アタリ社「フットボール」「スーパーマン」、エキシティ社「スター・ファイアー」が「スペース・インベーダー」なみの人気を獲得しており、この状況はそう簡単には変わりそうもないようだ。

ICMショーで披露された、手製のミニチュア・フリッパー。12分の1の縮小であるが、本物そっくりの出来映えで、ギフト商品としても最適(左側はサイズを示すための煙草の箱)。

写真上から下へ❶仕切りもないメインの会場風景、❷CM社から出展されたアタリ社最新TVゲーム機「バスケットボール」(左)、❸アライド社の小間風景。

国際化したアミューズメントニュース INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

海外の話題

法律で三分類に スペインで基本区分を決定

スペインでは政治体制の変更があって後、いわゆる暫定的措置がゲームマシンにもとられてきたが、このほどやっとゲーム機などの「分類」が明らかになった。

これはかなり長く検討された作業で、一応法律という形で明らかにされたもの。自動販売機を除くあらゆる硬貨作動式の機械として、まず三つの区分に分類されるが、その内容は次のとおり。

Ⓐ フリッパー、フットボールテーブル、TVゲーム機、ガンゲーム機、小型乗物機、ジュークボックスなどなんら景品提供のないもの。但しフリープレイは九ゲームまで。

Ⓑ クレーン、ビンゴ(キノ)テーブル、プッシャー(ペニーフォールズなど)、カスケード、競馬ゲーム、オートレースゲームなど勝負の結果硬貨や景品の払い出しのあるもの。一回の硬貨投入は五ペセタ(クレーンのみ十ペセタ)以下に制限され、払い出しは百ペセタまでの現金または景品となった。

Ⓒ スロットマシン、その他ルーレット、ブラックジャック、ダイス等を機械化したゲーム機などについては、政府が独占的に管理する。また以上三分類いずれの機械についても輸入品については政府が独占的に管理(モノポリー)することになった。

アタリ社製の最新TVゲーム機「バスケットボール」2人用の画面から。ゲーム操作はボール状スイッチを利用。

英国でも成長産業として R&D社 ホーレー社に買いとられる

英国最大手のディストリビューターと見られているルッファー&ディス(R&D)社(本社ロンドン、ディス社長)がこのほど、ロンドン株式に上場したこともあるホーレーレジャー社に、百十九万ポンド(約五億円)で買いとられてしまった。

ホーレーレジャー社はホーレーファミリー系の会社で、すでにゲーム機メーカーのストリート社を所有しているが、今回はかなり大がかりな会社買収となって、英国のAM業界を驚かせた。なお同社はミシェル・アシュクロフト会長のもとテントの製造やスポーツ用品の小売りを行なっており、この十八ヵ月間で毎月の売上げ高を百万ポンドから千百万ポンドに伸ばしているほどの勢いである。

R&D社のディス社長以下スタッフは、ホーレー社との協力関係に入ることを喜び、またその若々しくたくましい発展力との結びつきに大いに期待している、と語っている。

—アメリカの遊園地— 6フラッグはマジックMを買収

一方、アメリカの遊園地でも、有名な「マジック・マウンテン」がシックス・フラッグに買いとられることになり話題になっている。

発表された内容によると、カリフォルニア州にある「マジック・マウンテン」(ニューホールランド&ファーム社経営)は、この二月二十八日までの一年間の決算状況で三千八百六十万ドルの売上高を示し、年間入場者数二百七十万人を数えているが、昨年六百万ドルを投資して作られた"世界一のローラーコースター"である「コロッサス」が期待していたほどよい成績を納めなかった(昨年十二月に人身事故を起し営業停止を余儀なくされた)と指摘されている。オーナー側では今回の売買について、事業の出直しという観点で進めている。

この遊園地を、米国各地の「シックス・フラッグ」遊園地チェーンを展開しているGSC/シックス・フラッグス社が、総額五千三百二十万ドルで買いとることに、このほど決定したわけだ。なお同社の決算状況は、昨年十二月末までの一年間で売上高一億九千四百四十万ドル、純利益二千四百九十万ドルを計上している。

米国シェイファー社 50周年パーティー

米国のAM業界ではけっこう古い業者が多いことになるが、オハイオ州のディストリビューターであるシェイファー・ディストリビューティング社(エドワード・シェイファー社長)がこのほど創立五十周年を迎え、大々的なパーティーを開催し、米国の業界誌「リプレイ」はこの特集を組んだ。同社は一九二九年に薬局主ポップ・シェイファーが、同店に持ち込まれたシングルロケのゲーム機を機会に、今日まで発展したもの。

Flipper Story フリッパーストーリー

序1 新シリーズを始めるにあたって——

「ジュークボックス＝サタデイナイト」は好評のうちに完結し、さて本紙百号で予告ずみの「フリッパー・ストーリー」をいよいよ開始します。

これらのシリーズでは、とかくまとまった〈通史〉が少なかったため、いくつかの洋書をもとにしなければ把握しきれない、という傾向があります。とくに「ジュークボックス＝サタデイナイト」は同名原書を中心に、いくつかの資料を検討しながら進めましたが、なお不十分であるとの感は否定できず、将来さらに形をかえて再構成する予定です。ジュークボックスの歩みはあまりにも大きく、さらに洗練された考察を必要としている、と考えるからであります。

「フリッパー・ストーリー」では、すでに公刊されている次の洋書を基本にしていきますが、ジュークボックスと異なり、さまざまな立場からのさまざまな考えを比較、検討するところから始まり、またそれに終ることになる予定で、それほどまでに〝現代的〟な問題をはらんでいるのがピンボールフリッパーと言えます。

『ティルト』……ペーパーバック版で、家庭でメンテナンスができるよう電気メカの説明に重点を置いた、コンパクトなガイドブック。

2 単行本「ピンボール!!」などを基本に

『ピンボール!!』……ペーパーバックとハードカバーの二種類あるが内容は同じ。カラフルな写真が多く、製品リストが充実している。

『ピンボール!!』（ロジャー・シャープとJハミルトンの共著、EPダットンから出版、一九七七年）

『ピンボール——イラストで綴るその歴史』（ミシェル・コルマー著、NAＬから出版、一九七六年）

『ピンボール・ポートフォリオ』（ハリー・マックィーン著、チャートウェル書房から出版、一九七六年）

『オール・アバウト・ピンボール』（BCナトキンとSカークの共著、グロセット&ダンロップから出版、一九七七年）

『ティルト』（トルバート夫妻による著作、CACブックから出版、一九七八年）

以上が主な単行本で、このほかに雑誌、新聞があり、「ルーズ・チェンジ」（月刊）、「リプレイ」（月刊）、「ワールド・フェア／コインスロット」、（週刊）などでの特集記事が大いに参考になるし、さらに米国での「ナショナル・ピンボール・ウィザード・アソシエーション」、「ピンボール・アソシエーション」や英国での「ピンボール・オーナーズ・アソシエーション」などの機関紙も大いに参考になっている。

これらの基本資料については、それ以上に（今現在では）リストアップしたのが、『ティルト』一三二と一三三ページに掲載されているので、どうぞ参照して下さい。

3 ピンボール、フリッパーなど三段階で

そして今では語り草になるだろうけれども、世界的コインマシンメーカーであるバリー社のHジョーンズが著した『硬貨作動式のアミューズメント——歴史的かつ工学的な考察』（バリー社が自ら出版、発行年月は不明だが一九七〇年ごろであることは明らか）が、きわめて広範囲にふりまいた誤説は、この連載でも触れることがあろうけれども、〝基本資料〟にすらなることができません。歴史の真実とは、かくもシビアーであることを前提に進めるしか方法はないのです。

こうして見てくるだけで、とほうもない山頂への登はんを思い浮べるわけですが、戸惑うことも許されません。そこでとりあえず、次の区分で進めていきたいと存じます。

(1) ゴットリーブ社による最初のピンボール、「バッフル・ボール」（一九三一年）まで。

(2) ゴットリーブ社による最初のフリッパー・ピンボール、「ハンプティ・ダンプティ」（一九四七年）まで。

(3) 電子回路化された現在のフリッパーまで。

『ピンボール・ポートフォリオ』……「ジュークボックス—サタデイナイト」と同じハードカバー版。通史としてははじめての労作。

Flipper Story フリッパーストーリー

4 フリッパー前も「フリッパー」で統一

ところで「ピンボール」という語は、今なお家庭一般で使われるような普通名詞ではないが、必らずやそうなるだろう。ピンボールは至る所にあるし、ここ十年間ほどの間にピンボールは、初期の時代にひき起されたようなブームをよみがえらせているからだ」（『ティルト』）

実際米国では現在、大流行した三〇年代初期を思い起させるような大発展を遂げつつあり、従って、厳密に言えば「フリッパー・ピンボール」となるはずのカテゴリーが、米国では単に「ピンボール」として扱われることになる。

このあたりは、何をもって主題（テーマ）とするかと問うた場合、いずれにせよ混乱を招きやすいので、私たちとしてはヨーロッパや日本で定着している「フリッパー」という言葉を中心に据えたい。そして、あくまでも厳密に言えば「フリッパー・ピンボール」となる点を強調しておきたい。

ひとつのゲーム・フィーチャーとしての「フリッパー」は、一九四七年のゴットリーブ製「ハンプティ・ダンプティ」以後、はじめて出現したわけで、それ以前は「フリッパーのないピンボール」ということになるが、米国での三〇年代のブームを経験していない日本の実情からすれば、一般通称として「フリッパー」のほうがなじみやすい。

『ピンボール——イラストで綴るその歴史』……ペーパーバックの変形版。バックガラスのデザインに重点を置いた、デザイナー向き。

5 区別されるべき「バリー・ビンゴ」

逆の方向から言えば、たとえばバリー社は、「フリッパー・ピンボール」と「ビンゴ・ピンボール」の二種類の「ピンボール」を製造しており、前者がゲーム結果に対して何の払い出しもないのに、後者が硬貨の払い出し（またはメーターによる払い出し表示!!）があり、いわゆるギャンブル性の強いものとなっていることが挙げられる。この二種類は、明らかに遊戯の趣旨を異にするものであり区別されるべきであるが、「ピンボール」と言う場合これらはしばしば混同されてしまう。

つまり「フリッパー」ならば、「ビンゴ・ピンボール」とは明らかに区別されるが、単に「ピンボール」ならば混同されるおそれが十分あるとされるのである。

一方、日本での古い言いかたとして、「コリント盤」（たとえば電気用品取締法による区分の一項目として）があるが、「コリント盤」の概念はきわめて曖昧で、「ピンボール」一般をさしていたり、はては「パチンコ」の一種類であるとされたりもする。

『オール・アバウト・ピンボール』……ハードカバー版で、フリッパーの歴史を掘り下げて研究した本格的な専門書。研究家向けの本。

6 最高のゲームマシンへの長い道のり

ひとつのゲーム・フィーチャーとしての「フリッパー」は、ゲームマシンとしての「ピンボール」に大改革をもたらし、現在ある「フリッパー」の隆盛へと進んできたわけであるが、「バッフル・ボール」への過程、「ハンプティ・ダンプティ」への過程、そして現在に至るまで、さまざまな業者がさまざまに工夫を凝らし、最高のゲームマシン作りに努力してきたことは言うまでもない。

「ルーズ・チェンジ」……1977年末から発行となった、アンチック愛好家向けの月刊雑誌。上の写真は78年5月号の表紙である。

新シリーズ記念
洋書2点を頒布
AM通信社

上記洋書のうち『ティルト』（送料とも千円）、『ピンボール!!』（ハードカバー版、送料とも七千円）を、新シリーズ記念として頒布します。これらふたつの洋書は品切れになり次第頒布を終了します。なおこれらふたつの洋書以外の資料については今回は一切頒布しません。

明日の波長をキャッチする

技術のアイ・ピー・エムが
自信をもっておとどけする優秀機

大三元、大車輪、九連宝燈、
狙え！でっかい夢ある和了。
麻雀ゲーム、迫力の新登場

デラックス麻雀ゲーム

配牌の良し悪しも腕しだい

テーブルTVゲームの決定版
——プレイテーブルシリーズ
ただ今、テレビCM放映中
"ディスコ「九連宝燈」"
6月10日レコード発売

デラックス麻雀　特許出願中PT-MG(DX)　〒95−1655

カラーあざやかな画面で迫力倍増・話題の機種、勢ぞろい。

PLAY TABLE

狙え！
でっかい夢ある和了。
PT−麻雀ゲーム

思わず爆笑
誰も　興奮のニューマシン。
ユニークなキャラクターが大好評。
PT−ニャンコロ

迫りくるインベーダー降り注ぐ砲弾の嵐
飛びかうUFO… 狙い定めて撃ち落とせ
興奮また興奮のダイナミックマシン
PT−IPMインベーダー

迫るブロック。突然現われるダブルブロック。まさにスリリングなブロックのニュータイプ登場!!
PT−ニューブロックX

PT-MG
〒95−1655

PT-N
〒91−1581

PT-IV
〒95−1655

PT-CNBX(カラー)
PT-NBX(モノクロ)
〒95−1581(カラー)
〒95−1481(モノクロ)

IPM　アイ・ピー・エム株式会社

■本　　社　大阪市東区安土町2-10 大阪国際ビル20F　TEL(06)264-1391(大代表)
■松原センター　大阪府松原市西大塚1丁目141-1　TEL(0723)36-1170(大代表)
■大阪南支店　大阪市浪速区元町5丁目547　TEL(06)648-0500(代表)
■東京支店　東京都中央区銀座8-3-4(DKビル)　TEL(03)574-8401
●全国営業網　札幌 東北 東京 千葉 静岡 名古屋 金沢 大阪南 大阪東 岡山 広島 高松

アイ・ピー・エムが翔んだ。アイレムになる。7月1日。

アイ・ピー・エム株式会社はアイレム株式会社と社名を変えます。

アイ・ピー・エムは、7月1日から、新しい時代を迎えます。社名をアイレムに変えて、さらに大きくはばたきます。
科学的経営システム、最新の電子工学のノウ・ハウの応用など、アイ・ピー・エム時代に築きあげられた実績に新しい「創造」を加え、これからの生活のさまざまなニーズに的確に応えて行きます。
1980年代、そして21世紀へ、確固たる長期目標に基く、アイ・ピー・エムからアイレムへの大きな飛翔。その時代を的確に読む目は、これまで以上に、新しい世界をきりひらいて行きます。

明日の波長をキャッチする。

irem
アイレム株式会社　〒541 大阪市東区安土町2丁目30番地（大阪国際ビル20F）TEL.06-264-1391（大代表）

ヒットマシンをお手元に

Little Boy TRIPLE
リトルボーイ・トリプル

超小型のカウンター式
3倍賭けのダイゴ味!!

BLACK EMPEROR PART II
ブラック・エンペラー パートII

左右それぞれの番号を組合せて勝負はLED表示!! 最高1200枚

※上記メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守って下さい。

カラー スペース・フィーバー

3種類のインベーダーゲームが選択できる、今最も新しいゲームマシン（任天堂製）

PT IPMインベーダー

迫り来るインベーダー、降り注ぐ砲弾の嵐。カラーで楽しむ定評マシン（IPM製）

テーブル カラー・ムーンベース

UFOがUターン。カラー・インベーダーゲームで売り上げアップ!!（日本物産製）

株式会社 ベンドジャパン
本社　〒556 大阪市浪速区水崎町18番地
TEL　06(643) 3857（大代表）

東京支店
〒104 東京都中央区新川1－18－7 新川ビル
TEL 03 (553) 8293(代)

沖縄支店　沖縄ベンドジャパン
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山436
TEL 09889(7) 3333

松山支店　ベンド松山
〒790 松山市萱野町6丁目19 三好ビル
TEL 0899(25) 1300

モデルBTC－100C
¥100→¥50×2
¥100→¥10×10
切り換え可能
50円硬貨7,000枚
10円硬貨6,000枚
収容可能

モデルBTC－100M
¥100→メダル
（1枚から－10枚まで）
切り換え可能
25φ サイズメダル
5000枚収容可能

モデルBTC－200M
¥100×2枚→1枚から99枚迄 切替自由

¥100×1枚にも可能
両替機としても使用出来ます

ホッパー乱雑投入式、100円硬貨連投可能
高さ550mm×幅330mm×奥行280mm

メダルゲーム場での必需品!

Million Dice Double~Up

ネバダゲーミングコミッションにて認可!!
リノ・ラスベガスのカジノへ続々出荷中!!

- 富士電気製造(株)三重工場にて完全製造
- 一次ゲームの"当り"をさらに大小ゲームで倍々にチャレンジ!!
- 1枚のメダルが最高512枚になるビッグなスリム

H　：30⅝″（778mm）
W　：16″（406mm）
D　：18⅝″（473mm）
Wt　：115Lbs(51.2kgs)
電源：AC100V　50/60Hz
電力：101W
▽91－14645

《遊び方》
1. メダル投入、1枚から5枚迄投入出来ます。
2. 6以下、8以上、7、11、2又は12のボタンいずれか押すとサイコロは自動的に転ります。
3. サイコロの出た目の合計と押したボタンの数が合えば当りです。
4. 当りの場合PAYOUTのボタンを押せば表示の通りの数のメダルが払い出されます。
5. 上記④の払い出しをせずに大(8以下)又は小(6以下)のボタンを押せばバイ、バイの勝負にチャレンジ出来ます。

世界で最っとも経験のある"アーダック"
千円札両替機

特製アーダック¥1,000紙幣両替機ADC－3000と併用して御使用になれば、売上増加、売上金管理、省力に尚一層の力を発揮いたします。

●メダルゲーム●アーケード●ゲームコーナー●自販機コーナー●ホテル●各種ロケーションなどの強力な販売促進機。

ADC-3000
最もコンパクトサイズ
〈高さ462mm×幅408mm×奥行309mm〉

BONANZA ENTERPRISES, LTD.
ボナンザ　エンタープライゼス　リミテッド
横浜市磯子区新磯子町6－6　TEL 045－753－3951～6

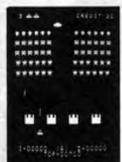
芙蓉通商(株)　札幌　(011)822－9547
(株)エスコ貿易　東京　(03) 455－6511
ミリオントレーダース　東京　(03) 325－4112
ヒルサイドアミューズメント　横浜　(045)662－0109
西部リース　静岡　(0542)58－1123
名古屋ジューク　名古屋　(052)781－6380
(株)日本商事　大阪　(06) 962－7721
コッピイ　川崎　(044)222－7940

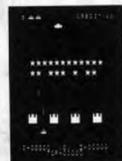
価値あるマシンの供給者として

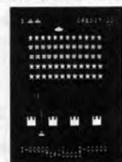
任天堂製 カラースペースフィーバー

COLOR SPACE FEVER

カラー、五ケタで大迫力

ゲームA

2組の侵略者が左右に移動しながら接近

ゲームB

一列ずつ続々と登場スピードは変化します

ゲームC

オーソドックスなゲーム

プレイヤーが3種類のゲームを選択できる！

■仕　様

寸法　（巾）860×（奥行）560×（高さ）600mm

※なお（高さ）は580～640mmまで調整可能です。

重量　48kg　レーザー砲3～6台（調整可能）

使用コイン　100円硬貨（1～99枚記憶式）

電源電圧　単相ＡＣ100Ｖ　50/60Hz

消費電力　53W　〒型式認可済　第95―1545号

お求めはなんでも揃うツムラへ

娯楽機械総合商社
株式会社 ツムラ
大阪市城東区諏訪2丁目7番3号
〒536 ☎06(969)3531(代)
名古屋ジューク株式会社　〒464 名古屋市千種区鏡ケ池3－6　☎(052)781-6380

白男川修作（もと㈱アムコ、タックス貿易㈱の社長）は、われわれをはじめ当業界に甚大な被害を与えて目下逃亡中ですか、所在等ご存知の方は上記まで是非ご連絡下さい。業界浄化のためになにとぞご協力下さるようお願い申し上げます

JATRE

充実のカラオケ…ここに新登場!!

他の追随を許さない、信頼の高性能機に、60W×60Wの大パワーと魅力の新機構

NEW TYPE オーケストラ JATRE 1600

JATRE SPECTER ジャトレスペクター

つぎつぎに降下するスペクターの攻撃をかわし、撃破するスリリングなゲーム。

この製品はタイトーよりの許諾商品です。

Chevron Auto-Tennis シェブロン オートテニス

人気上昇中！

この一台で、ビギナーから、プロまでどんな方にも楽しんでもらえるオートテニスマシンです。

オーケストラ JATRE 1600

●カセットがカンガールポケット式になりました。●ステレオレベルメーター内蔵。●コインの枚数表示が2桁になりました。●早送りが一目でわかるＬＥＤ表示付。●テープスピードコントロール付。●ギター、エレクトーンなどの楽器専用のジャック、調整ツマミが付きました。●電子エコーが3モード、リバーブが2モードの切替え調整が付きました。●AUX1、AUX 2、プレーヤー、BGM、テープ切替装置が付き、BGMは、手動切替えはもちろんコインが0になったら自動的に切替ります。●マイクを2本接続し、各々独立したマイクボリュームでレベル調整ができます。●高級デッキ並の録音回路を使用しております。●録音レバーだけ押せば録音となります。●コインはスイッチにより100円で1曲、2曲、3曲と切替え可能です。●心臓部は従来のEIコアに代わり高級オーディオ使用の小型性能ハイパワートランスCIコアを採用。●メンテナンスが一段と向上しました。

夢ある遊びの演出者

JATRE 株式会社ジャトレ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル32F
電話(03)348-6591(代表)

連続ＳＦ――㊿

希望の島
―宇宙同時革命の結果―

歴史（Ｅ）

宇宙新世紀人たちは、もともとはほぼ同質につくられているはずであった。ずっと以前、地球星あたりでも生化学部門の研究で遺伝因子について可成の程度のことが明らかにされていた。

プレ・宇宙新世紀人たちは、宇宙新世紀人を造る際、今までの感情の動きがそうは敏感ではない人造人間ではあまりにも味気ないとおもった。

プレ・宇宙新世紀人たちは、見果てぬかれらの夢や憧憬を宇宙新世紀人に託したいと願った。

プレ・宇宙新世紀人たちが宇宙新世紀人のために、まず心したことは、結果がどうなったかは別問題として、全体性とか、一体感とか、そういう問題であった。

河合隼雄はこう述べている。

――衣食住すべてが足りているが、「何か」が足りない不安。それが現代人の感じている不安である。言うなれば、この世界に目に見えない亀裂が生じているのである。

目に見えない亀裂とは何であろうか。それは、われわれが科学万能と考えるあまり、人間の外向的合理的な知をすべてと考え、人間存在の全体性ということを忘却していたことを意味している。

言うなれば、われわれの自我意識は、心の深い層との接触を断たれ、そこに越え難い亀裂が生じていたのである。明確な意識をもつことは、自然界において、人間にのみ許されたことである。しかし、その意識が人間の全体的存在に根ずいたものであってこそ、安定感をもつことができる。そのような安定感をもつために、人間は宗教をもち、いろいろと手のこんだ儀式や、祝祭によって、おのれの存在の全体性を体験し、全体の中に定位されている自我を知ることによって、安心を得ていたのである。しかしながら、自然科学を推進してきた外向的合理精神は、それらの多くの儀式や祝祭を形骸化してしまった。確かにわれわれは単純に既成の宗教を信ずることはできなくなっている。しかし、一方で全体性の回復への希求は極めて強くなっている。

ここにおいて、現代人に課せられた仕事は、自らの手によって全体性の回復を試みることである、と考えられる。このような課題が無意識的に存在し、なおかつ、科学への「信仰」を断ち切れぬ人は、救済のシンボルとしての空飛ぶ円盤を見ることになろう。――

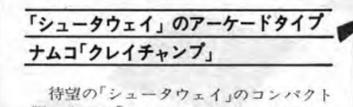
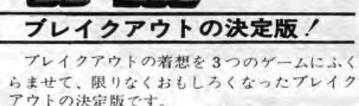
子宮内の律音か

宇宙新世紀人たちは風のまにまに漂いつつインベーダーが巷の界隈でフィーバーしているのを見ながら、これも案外そういう全体性の回復に繋がる深層心理に根ざす一面を持っているかもしれないと感じた。

照明が薄暗いゲームコーナーが多かった。羊水の中を浮いたり沈んだりした感じが、羊水の薄明のさなかを漂った感じが、ゲームコーナーには共通してあった。

あの独特の音もそうであった。ディスコ風の音を縫うようにして、インベーダーに命中するたびに出る電子音、子宮内も決して静かなものではなかった、内臓は絶えず奇妙な音をたてて動いていた、その凄じい音の中でもいちばん確実に一定の間をおいて絶えることなく響いてくるのが心臓音だった、一瞬、ゲームコーナーで眼を閉じてその音だけを耳に聞く時、人は子宮内で聴いた、あの音の感覚を無意識のうちにではあるが自分の体内に古い神話にも似た記憶としてその律動を甦えらせ、それが今の生命の律動とも体内の深奥で結ばれて妙に居心地がよいのであった。一見、いや一聴しただけでは騒音にしかすぎないような大きな音の中でかくも多くの人が、かくも心和んだ状態でゲームに打ち興じられたのには、そういう太古の記憶、太古の神話を包む広大な宇宙の一体性をたとえ疑似的なものとしてだけにはせよ、現存させ得る可能性を各各のゲームコーナーのインベーダーゲームはそれぞれその雰囲気として持っていたのでありこれは宇宙新世紀人からみれば、まったくの驚きであった。

インベーダーが大いに流行した時代には逆に言えば、完全に安定した一体感とか全体性とかが失われていたのである、サマセット・モーム流では〝人間の絆〟というのだろうが、その人間の絆が最も強い場であるはずの家族も、もうばらばらになりがちであった。

お父さんは会社帰りにゲームコーナーで家族の間にいるよりも、ずっと居心地がよい場所を探してインベーダーゲームの得点を伸ばすことに熱をあげていた、お母さんは朝一日の買物に出かけた折、ちょっと立ち寄った街角のゲームコーナーでインベーダーにうちこみ、理由はしかとは分らないがただ何となく朝の光を遮る薄暮のような照明をほどこしたゲームコーナーで心和み、夕方になってはじめて家へ帰らなければならないと気がついたような状態。お姉さんは短大へ行く途中、友達に誘われて方向転換をしてしまい大学へは行かずに喫茶店でインベーダーをやりだす、やりはじめるとはずみがついたような感じでなかなか止まらない。僕は学校帰りについ立ち寄ったゲームコーナーでインベーダー。家族はそれぞれ、まちまちの時間にそそくさとT・Vをみながら夕食をすませ、殆んど口もきかないようだった。おかしいことに、起きている時には殆んどこの家族間に感じられなかった連帯感が、寝ている時には各各の家族、無意識のうちにではあるが稠密ににじみ出てきているのであった、お父さんが見た夢も、お母さんが見た夢も、お姉さんが見た夢も、僕が見た夢も、同じ夢だった。インベーダーゲームの夢だった。インベーダーがきゅるんきゅるんと連帯の合図を電子音で送ってくるのであった。なんとなくインベーダーの記号が、くらげよりもお父さんに似てくるのであった。お母さんに、お姉さんに、はたまた僕に似てくるのであった。

namco
ナムコのスーパーマシン・ラインアップ
ジー ビー
GEE BEE
ドラマのあるゲーム
「ジー・ビー」
テレビゲームの常識を大きく越えたマシン「ジー・ビー」。発売以来、多くの熱い視線を浴びています。新しい感覚で無限のおもしろさを追求して止まない、ナムコ・オリジナルテレビゲーム。これからのマシンの主力になることは、まちがいないでしょう。
■仕様(アップライト型)
幅 630㎜ 高さ 1,700㎜ 奥行 800㎜
〒91-15210
テーブル「ジー・ビー」
「ジー・ビー」が魔法の箱になりました。おもしろさ、そっくりそのままテーブルの中へ。
■仕様(テーブル型)
縦幅 514㎜ 横幅 810㎜
高さ 625㎜(調整可能＋10㎜)
〒91-11533
これがプレイヤーをホットにさせる「ジー・ビー」仕掛けの数々・・・・・・・・・・・・
スコア
トップブロック
サイドブロック
ロールオーバー
ボーナス数表示
パドル
クレジット表示
ハイスコア
バンパー
スピナー
ポケットブロック
ボール数
セーフティゲート
上下のパドルを使ってブロックを消せ！1列消す毎にBONUS 1000点！
サイドブロックを全部消すとゲートがふさがれ、おまけにバンパーが100点。
ボールのスピードが速くなった。スピナーを狙え！入った!!グッと遅くなるボール。
あとⓝⓐⓜⓒⓞのⓒが点灯していない。狙って…… ついた!!BONUSが2倍!!
サブマリン
SUBMARINE
波の音が聞こえそう…
ナムコが自信を持ってお届けする、エレクトロメカニカルゲームマシンの極致「サブマリン」。
頭脳作戦で攻撃！
前・中・後三段がまえの敵艦隊。
命中！ドドーン
メラメラと次第に燃え拡がる炎。
大きく船首を上げて沈む断末魔の敵旗艦。
■仕様
幅 740㎜
高さ 1,900㎜
奥行 820㎜
980㎜
(ステップ付)
〒91-13966
クレイチャンプ
CLAY CHAMP
「シュータウェイ」のアーケードタイプ
ナムコ「クレイチャンプ」
待望の「シュータウェイ」のコンパクト版、ナムコ「クレイチャンプ」。小さくなってもホットなゲーム内容はそのまま、狭いスペースでＯＫ!!
■仕様
幅941㎜ 高さ1,802㎜ 奥行900㎜ 〒91-15437
シュータウェイ
SHOOT AWAY
プロ感覚!!
アダルトのガンゲーム
ナムコ「シュータウェイ」
弾を外した時のくやしさ、何度でも挑みたくなるホットなシューティングゲーム。
〒91－15437
■幅 1,740㎜
■高さ 1,930㎜
■奥行 2,750㎜～5,000㎜
(調整可能)
スーパーブレイクアウト
SUPER BREAKOUT
ブレイクアウトの決定版！
ブレイクアウトの着想を3つのゲームにふくらませて、限りなくおもしろくなったブレイクアウトの決定版です。
Double
Progressive
Cavity
2つのパドルで2個のボールをコントロール……
次から次へとブロックが押し寄せてきます……
まどの中のボールを外に出すと何かが起こる……
■仕様
幅 620㎜
高さ 1,690㎜
奥行 700㎜
〒91-15210
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本　社 〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 TEL 03(759)2311(大代)
大阪事務所 〒556 大阪市浪速区新川3-630-3南大阪ビル TEL 06(649)5311(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施